

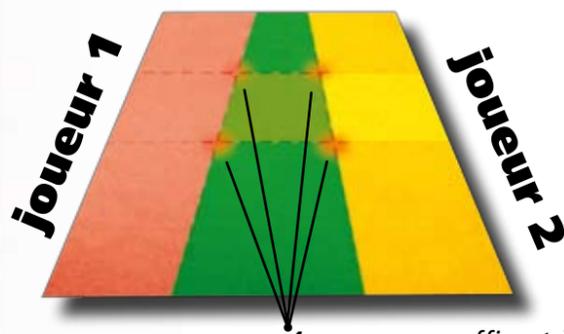




Pour jouer, vous aurez besoin d'au moins 1 véhicule Cobi par joueur. Mais plus les figurines seront nombreuses, plus le jeu sera tactique et amusant.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

En plus des figurines Cobi, vous devez disposer d'au moins 4 dés (6 c'est encore mieux) et d'une surface carrée divisée en 9 cases (comme indiqué ci-dessous). Les trois cases les plus proches de chaque joueur forment son camp.



4 marqueurs suffisent à créer le champ de bataille.

## PRÉPARATION DE LA PARTIE ET MISE EN PLACE

Nous présentons ici le scénario de base « conquête ». La préparation d'autres scénarios peut varier. Les joueurs décident de la taille de leur armée selon le nombre et la valeur des figurines dont ils disposent. Cela peut aller de 100 points à 1000 points (voire plus !). Si vous disposez d'assez de figurines, nous vous conseillons de jouer en 400 points. Toutes les figurines sont placées à côté du champ de bataille. Le plus jeune joueur commence et choisit une figurine. Le deuxième joueur en prend une à son tour et ainsi de suite. On ne peut en aucun cas dépasser le budget de départ.



Exemple d'une armée à 220 points

Au fur et à mesure que les joueurs choisissent leurs figurines, ils les placent sur le champ de bataille, dans une des cases de leur camp (au choix). On peut tout à fait placer plusieurs figurines sur une même case. Le joueur le plus âgé commence à jouer.

## DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Les joueurs activent leurs figurines les unes après les autres. Celui qui commence active une figurine. L'autre joueur active une figurine et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les figurines aient été activées. Il se peut qu'un joueur active plusieurs figurines à la suite à la fin d'un tour si son adversaire a moins de figurines que lui.

## ACTIVATION D'UNE FIGURINE

Lorsqu'une figurine est choisie pour être activée elle doit dépenser tout ou partie de ses actions, mais dans tous les cas elle ne pourra pas être activée à nouveau (et donc dépenser ses actions) avant le tour suivant.

Chaque action que possède une figurine peut être utilisée soit pour se déplacer, soit pour combattre. Le nombre d'actions que possède une figurine est indiqué sur sa fiche, mais généralement, chaque bonhomme présent sur la figurine donne droit à une action. C'est un bon moyen de savoir rapidement qui peut faire quoi sur le champ de bataille.



## DÉPLACEMENT

Chaque figurine possède une valeur de déplacement représentée par le symbole . Quand elle utilise une telle action, elle peut se déplacer d'un nombre égal à cette valeur (elle n'est pas obligée de se déplacer de la totalité de son déplacement). Le déplacement ne peut se faire qu'orthogonalement, jamais en diagonale. La présence d'ennemis peut gêner le déplacement :

- 1) une figurine qui entre dans une case qui contient au moins une figurine ennemie doit arrêter immédiatement son action de déplacement ;
- 2) une figurine qui commence son activation dans la même case qu'une figurine ennemie ne peut la quitter qu'en se déplaçant vers une case qui ne contient aucune figurine ennemie.



## COMBAT

Une figurine qui déclenche une action de combat doit tout d'abord choisir une cible située à portée. Chaque figurine possède une valeur de portée représentée par le symbole . C'est le nombre de cases à laquelle peut se trouver sa cible (une fois de plus, on ne peut pas compter les cases en diagonale). La mention « sur sa case » indique que la figurine ne peut combattre qu'un ennemi qui se trouve dans la même case qu'elle.

Le joueur jette ensuite un nombre de dés égal à la valeur de combat de la figurine représentée par le symbole (on les appelle dés de combat). Tout résultat supérieur ou égal à 4 indique une touche. Chaque touche fait perdre 1 point de vie à la figurine ciblée. Si la cible se trouve dans la même case que l'attaquant, elle peut répliquer avec sa propre valeur de combat. L'échange de tirs est simultané et il se peut très bien que les deux figurines soient détruites en même temps. Dans tous les cas, lorsque la fiche indique un après le déplacement, l'attaque ou la portée, cela signifie que cette figurine ne peut pas effectuer cette action.



## DÉGÂTS ET DESTRUCTION

Chaque fois qu'une figurine perd 1 point de vie, vous devez enlever un petit morceau de la figurine (et le laisser sur place, c'est plus cool).

Quand une figurine perd son dernier point de vie, elle est éliminée du jeu (mais vous pouvez la casser complètement ou la retourner sur le champ de bataille, c'est cool aussi).

